

Online Zertifizierung – Masterclass (M9)

# VR/AR Learning Architect/Designer

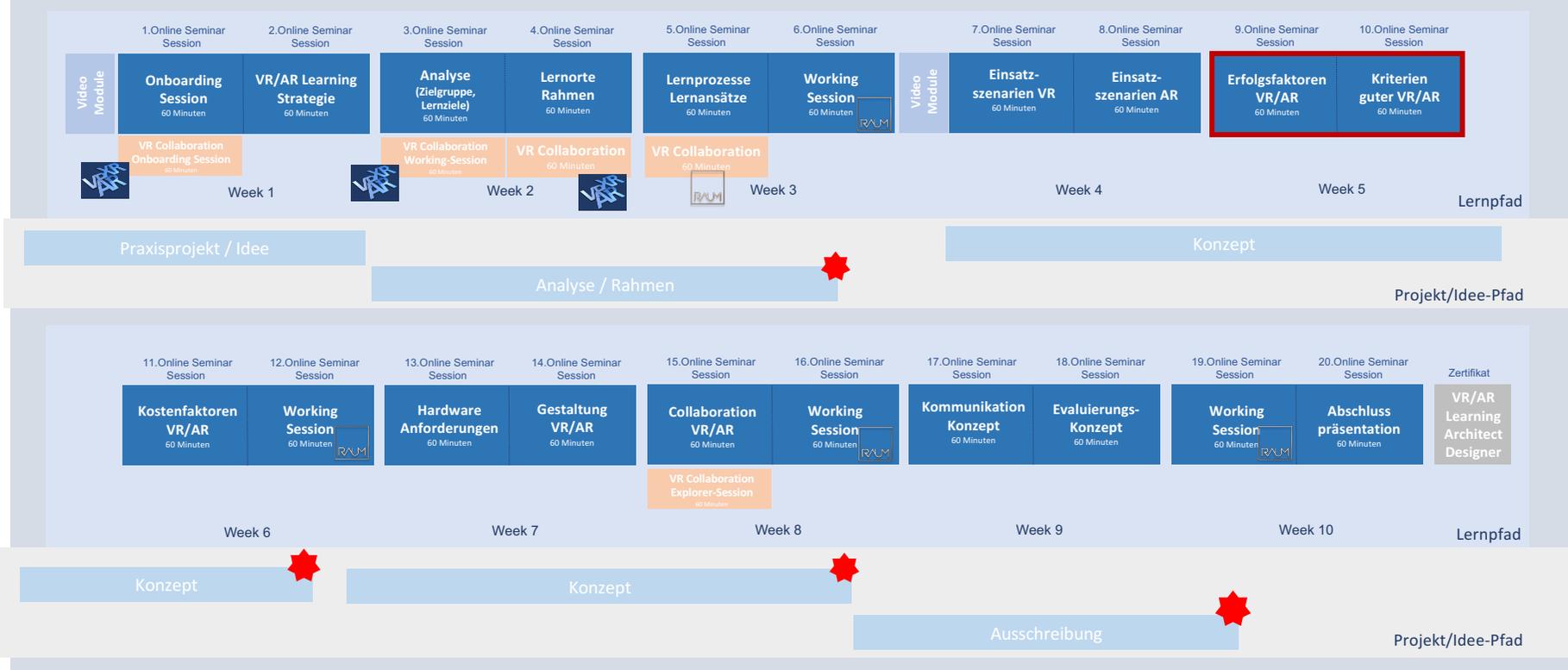
build intelligent blended and hybrid learning with VR/AR  
Learning Experience for homeoffice, office, workplace and  
mobile learning

Concept | Space | Collaborate | Connect | Immersive

[www.immersivelearning.institute](http://www.immersivelearning.institute)



**Best VR E-Learning Specialists 2020**  
– Germany  
Award for Excellence in  
Immersive Upskilling Experiences



- Video-Learning-Module
- Online Seminar
- 3D/VR Collaboration Live-Multi-User-VR-Session
- ★ Working Session's - Live-Multi-User-VR-Session

# Vorbereitungsauftrag

## Markus / Irena

- Schau Dir folgende Videos (360 Grad) auf Deiner Oculus Quest im Youtube App (Kostenlos im Store) an.
- Beantworte Dir folgende Fragen:
- Was ist Dir generell aufgefallen?
- Was hat Dir gut und überhaupt nicht gefallen und warum?
- Überlege Dir, welches kommt Deiner Zielsetzung nahe und warum?
- Was fehlt Dir in den Beispielen, damit dies für Dein Einsatzszenario geeignet erscheint?

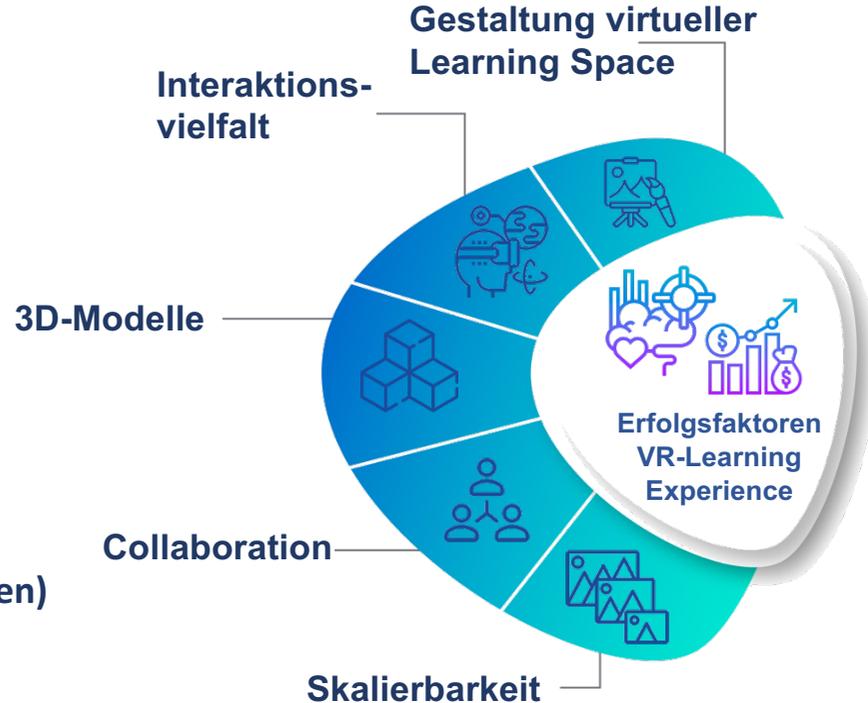
# Vorbereitungsauftrag

## Ilona

- Schau Dir die folgenden Firmen an, bzw. mach einen kleinen Research, ob es für die eingesetzte CAD-Software eine VR Collaboration-Lösung gibt oder die entstandenen Modelle in andere Lösungen importiert werden können und dort in VR Collaboration-Ansätze eingesetzt werden können.
- Gibt es bei den Lösungen Lizenzmodelle für Hochschulen?
- Mach Dir im Vorfeld auch klar, was wirklich in einer Gruppenarbeit in VR umgesetzt werden soll und schau Dir noch einmal die Lernziele an.
- Creo,

# Erfolgsfaktor VR-Learning Experience

- Klare Lernziele
- Zielgruppenansprache
- Story-Telling
- **3D-Modelle** (vorhanden?, Anpassung, Erstellung...) 20...40% Gesamtkosten (Heute)
- Sound-Design
- Interaktionslevels
- Einbindung externer Hardware
- Collaboration
- Avatare aussehen
- Learning Analytics (neue Möglichkeiten)
- Marktübersicht/-Kenntnis
- ...

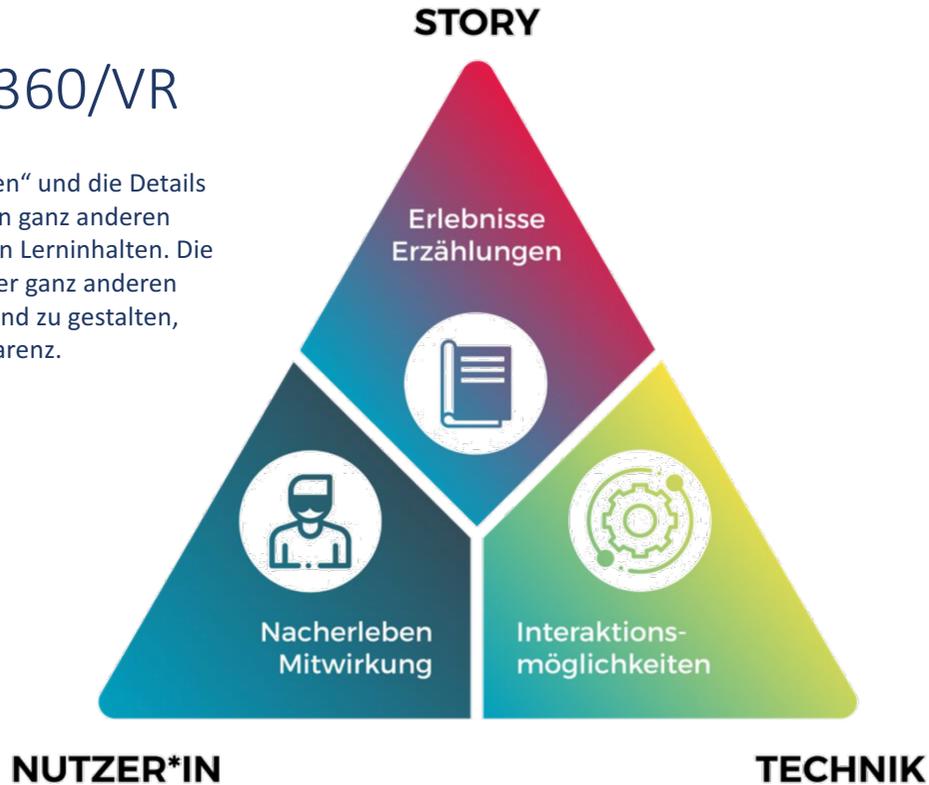


# Erzählen mit 360/VR

In ein Lerninhalt „einzutauchen“ und die Details hautnah zu erleben, gibt einen ganz anderen Bezug zur Situation und zu den Lerninhalten. Die Vorteile und Prozesse aus einer ganz anderen Perspektive wahrzunehmen und zu gestalten, schafft Vertrauen und Transparenz.

**Mehr geht fast nicht  
Das sitzt tief**

...



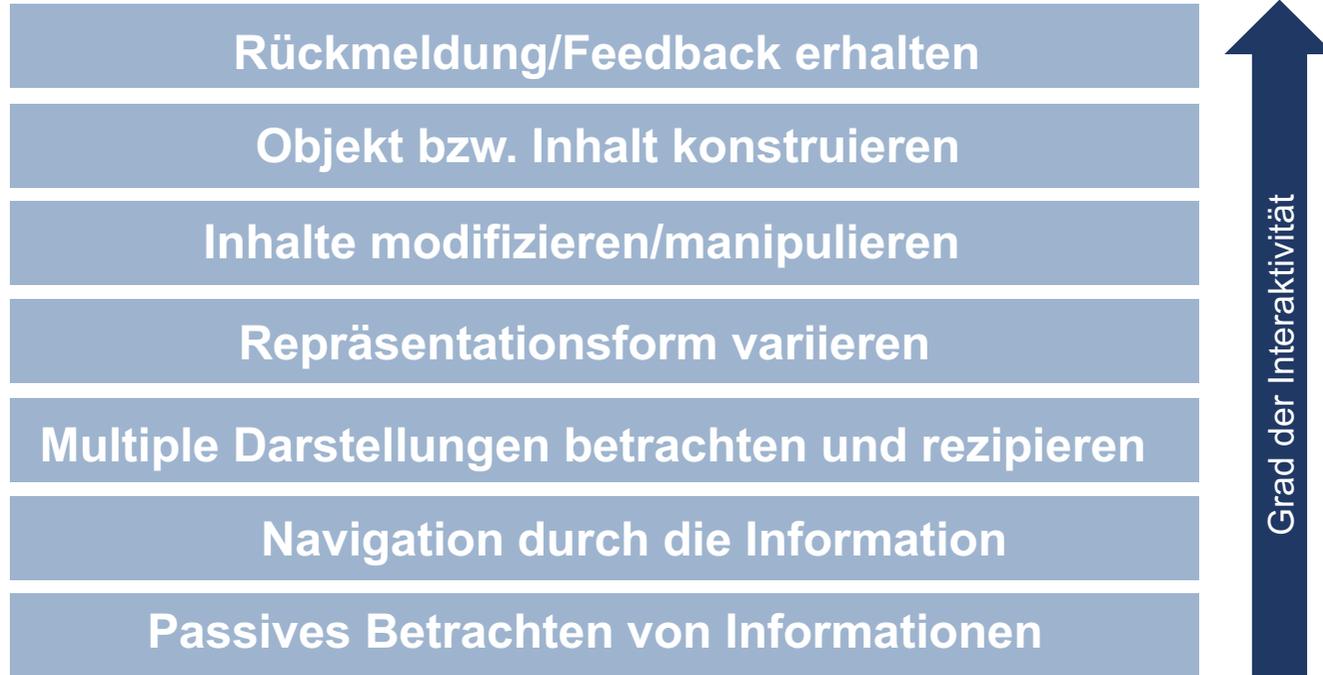
# Gestaltungsprinzipien

- Realitätsnähe
- Erlebnisraum schaffen
- Unsichtbares sichtbar machen
- Motivierende Szenarien
- vom Großen ins Kleine

Gewähren Sie Ihren Lernern Ein- /Durchblicke  
die in der realen Welt nicht möglich sind!

Torsten Fell

# Interaktionsebenen



Taxonomie von Interaktivitätsstufen (angelehnt an Schulmeister 2005)